

**GUERRAS
ESTELARES**



**FORÇAS
SINISTRAS**



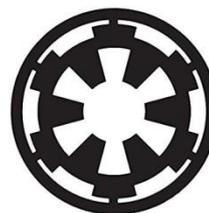
**LMA ADAPTAÇÃO PARA
ESPADAS AFIADAS & FEITIÇOS SINISTROS**



DENNYS DIEGO & FELIPE PEP

UM SUPLEMENTO GRATUITO DA GDM

WWW.GUILDADOSMESTRES.COM.BR



CRÉDITOS

Ao **Diogo Nogueira** pelos inigualáveis EA&FS e SB&CS, **Fábio Fischer** e **Filipe Costa** pelos playtests, **Felipe Gomes** pelos sempre precisos feedbacks e por mais uma maravilhosa escolha de capa, **Marcelo Benzi** pela revisão e inserção pontual com relação ao lore, e ao **Felipe Pep** que assim como eu meteu a mão na massa para que este guia pudesse acontecer. Ah... e também **Nick Runge** pela arte iradada na capa, e a **George Walton Lucas Jr**, pela participação “menor” ao ter criado um dos mais incríveis universos fictícios (ou não...) de nossa época. Registro aqui o meu mais sincero agradecimento a todos vocês.

Dennys Diego

CONTEÚDO

O QUE É ISTO?.....	4
SOBRE OS VALORES DE ATRIBUTO	4
SOBRE SORTE OU “A FORÇA”	4
SOBRE OS ARQUÉTIPOS	5
ESCOLHENDO ANTECEDENTES	6
USUÁRIOS DA FORÇA	9
SOBRE AS VOCAÇÕES.....	10
SOBRE COMPRA DE EQUIPAMENTOS	10
DROIDS ICÔNICOS	16
VEÍCULOS E NAVES.....	17
SOBRE MAGIAS, OU “OS PODERES DA FORÇA”	20
PODERES ICÔNICOS	22
ULTRAPASSANDO LIMITES	25
SOBRE PASSAR DE NÍVEL.....	26
APENDICE I - O LADO NEGRO	26
APENDICE II - O SABRE DE LUZ	28
APENDICE III - MONSTROS ICÔNICOS	30
DICAS PARA UM JOGO MAIS HERÓICO	31



O QUE É ISTO?

Guerras Estelares & Forças Sinistras, é um guia para quem quer utilizar Espadas Afiadas & Feitiços Sinistros junto ao fascinante universo de Star Wars. Ele não repetirá informações já presentes no EA&FS, mas irá pontuar sempre que algo for alterado ou implementado.

SOBRE OS VALORES DE ATRIBUTO

O jogador rola 12d6 e anota o valor de cada dado. Depois deve agrupar os dados de forma a gerar os valores dos quatro atributos. É permitido colocar até 4 dados em um atributo, sendo obrigatório ao menos o uso de um dado por atributo.

SOBRE SORTE OU “A FORÇA”

Conforme o livro diz, o mestre pode permitir que um jogador deliberadamente reduza sua sorte para realizar inserções narrativas no jogo. Levando em conta o teor heroico de Star Wars, nós recomendamos fortemente esta prática. Além disso, recomendamos também que o mestre permita que os jogadores façam testes de sorte no final de cada dia para aumentarem sua sorte para o próximo dia, pois isso balanceará as diferenças entre o heroísmo e protagonismo do cenário com a proposta mais mortal do EA&FS.



Exemplos:

Em Bespin, a Cidade das Nuvens, Luke Skywalker ativa sua sorte para evitar a morte certa, ficando pendurado numa antena (inserção), enquanto a princesa Leia sente seu irmão pela Força. Luke ainda teve que testar para se segurar na antena.

C3PO usou sorte, para que os eworks pensassem que ele fosse um deus (inserção sobre a cultura dos Eworks), e depois contar com sua amizade para a batalha de Endor!

Princesa Leia pode ter usado a sorte pra inserir um ponto fraco na estrela da morte, justificando ao mestre com o que viria a se tornar o conteúdo do filme Rogue One.

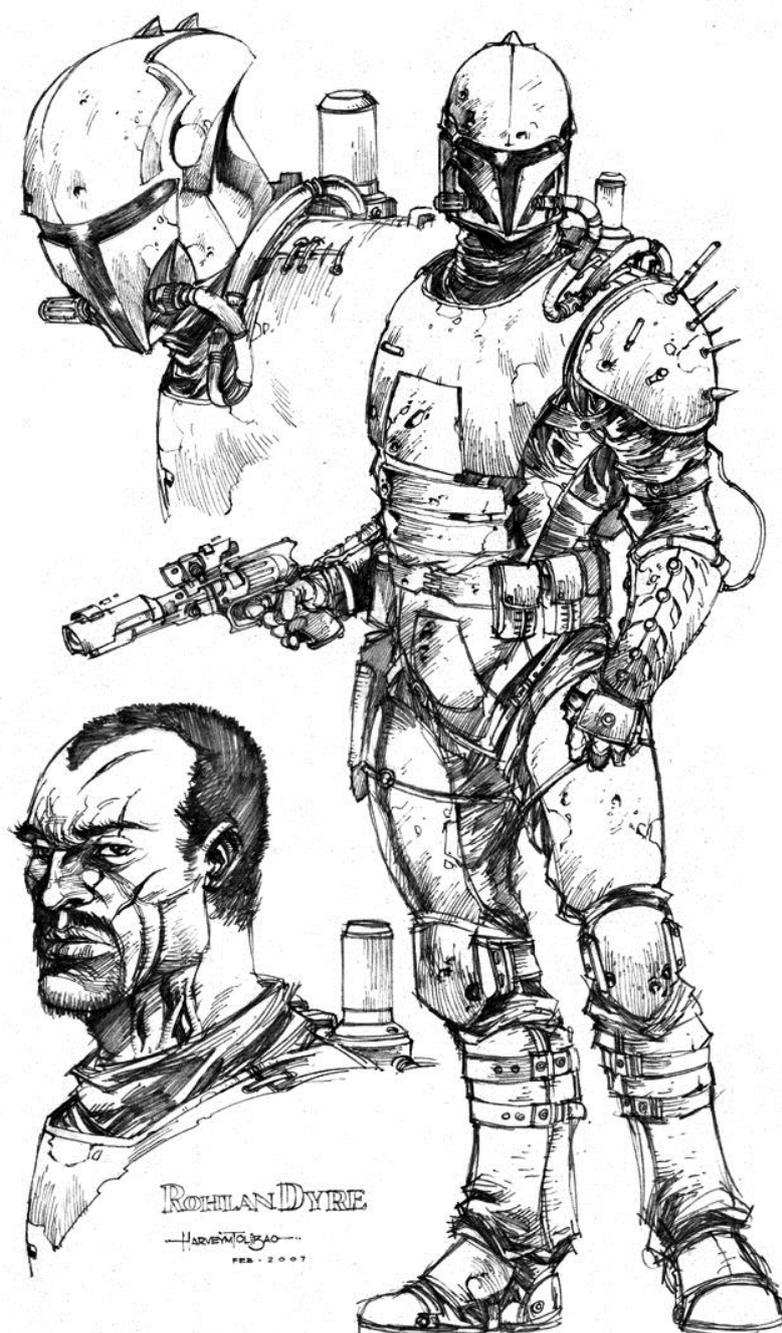
Qui-Gon-Jin utilizou a sorte para inserir no seu hall de velhos amigos o Besalisk Dexter Jettster, só para tentar identificar um dardo envenenado. (Ver também *Contatos*)

Darth Maul pode ter utilizado sua sorte para que as barreiras laser do complexo gerador de energia do palácio Naboo separassem Obi Wan de Qui Gon Jinn durante sua batalha.

Han solo utilizou a sorte para inserir um cinturão de asteróides que lhe permitisse escapar do império com a Millenium Falcon em O império contra-ataca. Ele ainda teve que testar para passar pelo cinturão.

SOBRE OS ARQUÉTIPOS

Manipular a Força substitui automaticamente a habilidade Sentir Magia do Conjurador nesta adaptação.



ESCOLHENDO ANTECEDENTES

O jogador pode escolher um dos Antecedentes da lista abaixo sob a condição de aumentar em uma por antecedente, a quantidade de aventuras necessárias para a evolução do personagem. Não mais do que dois Antecedentes podem ser selecionados na criação do personagem. Vale ressaltar que ao longo do jogo, é possível conquistar algumas vantagens semelhantes aos antecedentes por mérito do próprio, sendo assim, a evolução do personagem não será dificultada.

Companheiro: Você possui um aliado que o acompanha em suas aventuras desde muito tempo. Em termos de jogo, um companheiro é um NPC que possui alguma vocação, e que funciona como um monstro com 2 dados de vida. O dado de dano será utilizado como dado de uso para substituir quaisquer testes que o companheiro precise realizar, mas este dado não é reduzido como um dado de uso. A evolução do companheiro é mais lenta que o normal, recebendo 1 dado de vida extra quando o personagem do jogador chegar nos níveis 3, 5 e 7.

Contatos: Você possui contatos por toda a galáxia! Ao longo da campanha, você tem um dado de uso (d8) para inserir npcs na história. Contatos possuem seus interesses e podem barganhar por sua ajuda, mas eles tendem a ser amistosos e favoráveis ao jogador. Quando houver uma falha no dado de uso o mestre pode optar por não reduzir o dado de uso e inserir alguma complicação, como a traição de Lando.

Destino grandioso: Você possui um destino a cumprir e a força conspira para isso. Defina um destino com o mestre (ou role na tabela de destinos). O benefício de ter um destino grandioso é que seu dado de sorte avança um nível permanente na cadeia de dados. Destino grandioso deve ter sempre uma complicação associada a ele.

Droid especial: (Ver *Companheiro*)

Engenhoqueiro: Você pode criar engenhocas tecnológicas e melhoramentos para armas e armaduras. Na criação do personagem você tem uma engenhoca automaticamente, mas nos outros níveis é preciso um sucesso num teste de Intelecto. O mestre definirá os custos de créditos, tempo e os benefícios da engenhoca em termos de jogo.

Considere as seguintes opções sempre que for possível criar engenhocas:

-  - Pode aumentar o dado de uso do item
-  - Pode aumentar o dado de dano de uma arma
-  - Pode aumentar o limite de AGI das armaduras
-  - Pode aumentar a velocidade de um veículo
-  - Pode melhorar o DV de um veículo
-  - Pode melhorar o DV de um droid

Obs: A lista não se limita necessariamente as opções apresentadas. Trabalhe com o mestre para desenvolver suas próprias engenhocas ou melhorias.

Nave única: Independente dos seus recursos ou status social, você possui uma nave muito além da capacidade que poderia. Esta nave pode ser de um modelo caro, raro ou apenas ter sofrido muitas alterações. Seja como for, sua nave possui uma característica distinta das demais naves do seu modelo (Em termos de Mecânica ela pode ter 2

vocações a mais do que o normal para o seu tamanho já recebendo a primeira gratuitamente)

Raça alienígena: Algumas raças podem respirar debaixo da água, possuem 4 braços, ou até mesmo dois cérebros. Este antecedente cobre tudo o que não puder ser tratado meramente como um dado positivo oriundo da Vocação do personagem. Trabalhe com o mestre para desenvolver essas habilidades únicas.

Nota - No universo de Star Wars existem incontáveis raças. Logo, para fins desta regra, os personagens que não obtiverem este antecedente são humanos ou alienígenas humanoides, sem nenhuma vantagem em relação a raça humana, sendo suas diferenças meramente estéticas (ex: pele azulada e olhos exóticos, apêndices estéticos...).

Implantes cibernéticos – O personagem foi submetido a profundas modificações biônicas. Este antecedente cobre tudo que não possa ser tratado meramente como um dado positivo oriundo da vocação do personagem. (ver raça alienígena)

Nota: Esta vantagem não produzirá efeitos dobrado se comprada junto a **Raça Alienígena**.

Usuário da Força: Você possui treinamento em alguma tradição da força e isso lhe dá direito ao poder **Manipulação da Força** e um outro poder da sua tradição. Se escolher este melhoramento duas vezes poderá ter mais um poder da força a cada nível ímpar depois do primeiro. Caso o personagem não siga tradição alguma, todos os poderes da força deverão ser rolados aleatoriamente.



USUÁRIOS DA FORÇA

Este é um antecedente que visa emular as capacidades diferenciadas daqueles que possuem a Força como sua aliada.

Quando optar por ser um “Usuário da Força”, o personagem pode escolher até dois poderes citados em suas tradição (sendo *Manipular a Força* obrigatório), e também escolher se já foi *Corrompido* (rolar 4x na tabela de corrupção) ou não (recebendo assim a complicação adicional: *Lado Negro*). O uso da Força está atrelado ao D8 como dado de uso. Sempre que os números 1-2 forem rolados, o dado de uso cai para a categoria de dado anterior até terminar após o uso do D4.

- ☪ *Manipular a Força*: Usar valor de Vontade para interação física em geral, desde atração e repulsão até dano moderado (D4 de Dano), e de Inteligência para senti-la em alcances "Próximo", "Curto" e "Longo" com redutores progressivos. Este poder substitui automaticamente a Habilidade Especial do Arquétipo Conjurador, nesta adaptação.
- ☪ *Truque Mental (Opcional)*: Testar Vontade, podendo ser resistido - comandos autodestrutivos são automaticamente ignorados.
- ☪ *Complicação*: Lado Negro ou *Status*: Corrompido



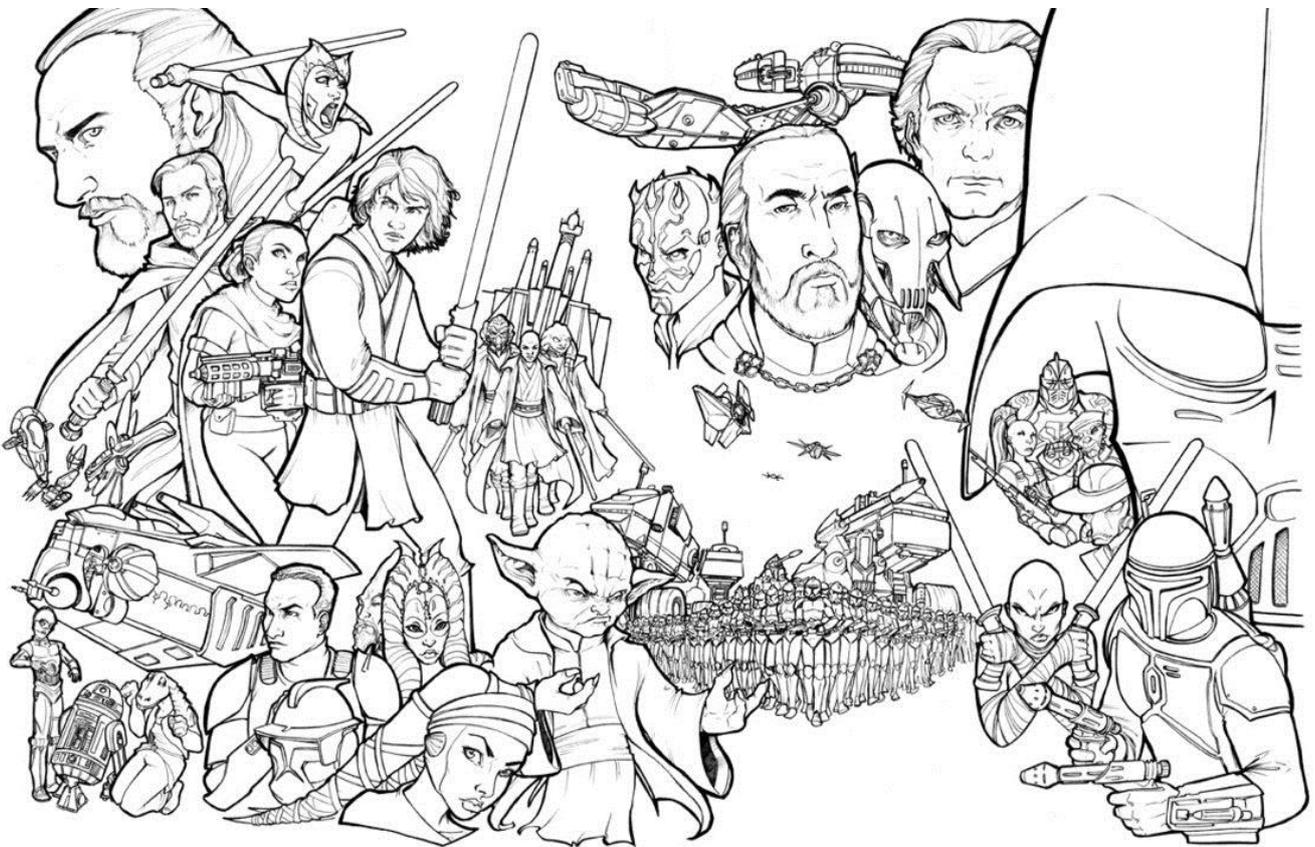
SOBRE AS VOCAÇÕES

Seguem abaixo, algumas possíveis vocações para este cenário:

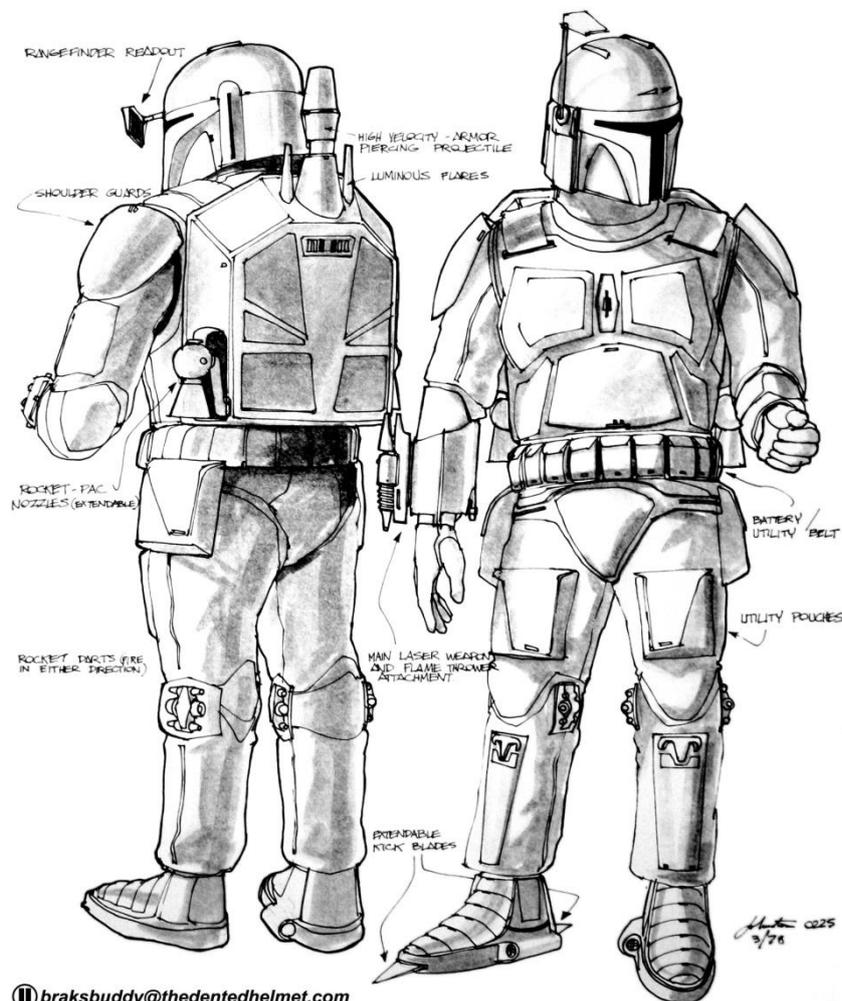
Guardião Jedi (sabre azul), Sith Assassino, Xamã, Mandaloriano, Senador da República, Piloto, Contrabandista, Soldado Imperial, Sentinela Jedi (sabre amarelo), Inquisidor Sith, Selvagem, Oficial do Império, Mercador, Fazendeiro, Valentão, Mecânico, Engenheiro, Jogador, Burocrata, Guarda, Trapaceiro, Consular Jedi (sabre verde), Rastreador, Slicer, Pirata Espacial, Gladiador, Embaixador, Sacerdotisa, Caçador de Recompensas e Traficante.

Caso não tenha escolhido o Antecedente *Raça Alienígena*, ou simplesmente queira dar mais detalhes a respeito de seu personagem, o jogador pode citar em sua vocação alguma raça clássica ou criar uma frase ao invés de uma simples palavra, transformando-a em uma *Vocação Polivalente*. O que gera vantagens ainda mais variadas, devido ao background mais extenso, mas também pode conceder desvantagens pelos mesmos motivos. O Mestre deve ficar atento para as oportunidades advindas das vocações polivalentes.

Cada vocação concede até 3 itens iniciais de acordo com sua área de atuação.



SOBRE COMPRA DE EQUIPAMENTOS

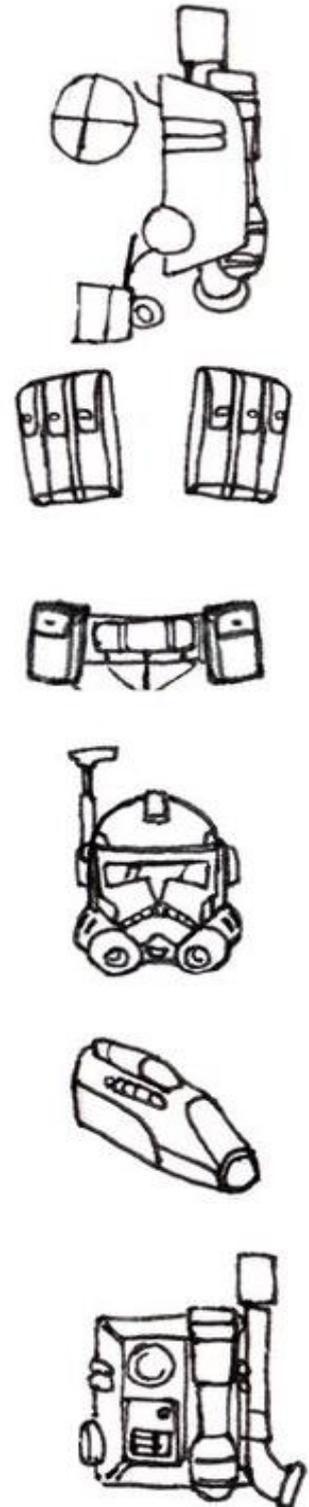


Quando for comprar algo no mesmo valor do seu dado de recursos atual, em caso de **Sucesso**, o personagem compra o que almeja, mas desce em uma categoria o dado de recurso. Em caso de **Falha** o personagem não consegue comprar o item, e deve aguardar até a próxima sessão para tentar comprar o mesmo item novamente.

Quando for comprar algo abaixo do valor do seu dado de recursos atual, em caso de **Sucesso**, o personagem compra o que almeja sem precisar reduzir a categoria do seu dado de recurso. Em caso de **Falha**, o personagem consegue comprar o item, mas reduz o dado de recurso em uma categoria.

Não é possível comprar nada que esteja acima do seu dado de recurso atual.

Item	Custo
Comunicador pequeno (50km)	Não especificado
Comunicador de mochila (200Km)	D4
Video adicional*	D4
Holograma adicional*	D4
Criptografia adicional*	D4
Tradutor universal	D6
Datapad	D6
Holoprojetor (grava 1 hora)	D6
Eletrobinóculos	D6
Respirador aquata (2 horas)	D6
Máscara atmosférica (1 hora)	D6
Traje de piloto (suporte vital 10h)	D6
Tanque Bacta (150L cura x3)	D6
Galão 100 litros de Bacta	D4
Medpac	D4
Kit cirurgico	D4
Jetpack	D6
Mira telescópica	D4
Mira telescópica e noturna	D6



*Itens com dado de recurso *não especificado*, recebem bônus de +1 no dado de Recurso devido ao baixo valor que possuem. Os 3 itens unidos totalizam D6.

DISPOSITIVOS DE RASTREAMENTO

- 👤 **Alta qualidade:** XX23- Neuro-Savy
D6 de custo / uso único.
Praticamente indetectável. Une-se ao metal em nível molecular.
- 👤 **Baixa qualidade:** Rover- Astroserver
D4 de custo / uso único.
Facilmente identificável.

EQUIPAMENTO DE VIGILÂNCIA ÁUDIO E VÍDEO

- 👤 **Alta qualidade:** D8 de uso

Olho voador de Loronar: D6
Mariposa lunar- Arakyd: D6
- 👤 **Baixa qualidade:** D4 de uso

Somente áudio: D4 de custo
Somente vídeo: D4 de custo

FERRAMENTA DE ANÁLISE DE DADOS E INVASÃO DE SISTEMAS

- 👤 **Alta qualidade:** B2X-MerenData
D8 de custo/ D8 de uso
- 👤 **Baixa qualidade:** Haste recuperadora
D6 de custo/ D4 de uso

ARMADILHA PARA ALVOS

- 👤 **Pistola de Captura:** D4 de custo
D4 de uso (Testar físicos ou agilidade para escapar)
- 👤 **Lança Redes:** D4 de custo

Cada rede causa D6 de dano

- 👤 **Armadilha Humana:** D6 de custo
D4 uso (Prende por gravidade: testar físico com dado negativo para escapar)
- 👤 **Biocasulo- Dendratís Export:** D6 de custo
Uso único (Testar físicos com dado negativo para escapar. D4 de dano por turno)
- 👤 **Sensor de Movimento- NeuroSavy:** D4 de custo
Uso único. (Cria uma rede invisível sensível a vibrações. Pode ser calibrada)

CONTROLE DE MULTIDÕES

- 👤 **Rifle de Pulso - VES700:** D6 de custo
D4 de uso. (Arco de 60 graus. Fritar aparelhos e concede dado negativo a seres biológicos)
- 👤 **Deck-sweeper - Meer-Sonn:** D4 de custo
Somente no mercado negro. Arma imperial (Atordoador).
- 👤 **Granada Sônica ou Luminosa:** D4 de custo
Uso único (Atordoar todos a curta distância)

ITENS DE DEFESA

- 👤 **Traje Dublê:** D8 de custo
D8 de uso. Cria um sócia holográfico até alcance curto.
- 👤 **Bastão Atordoante:** D4 de custo
D8 de uso/ Atordoar

ARMAS DE LONGO ALCANCE

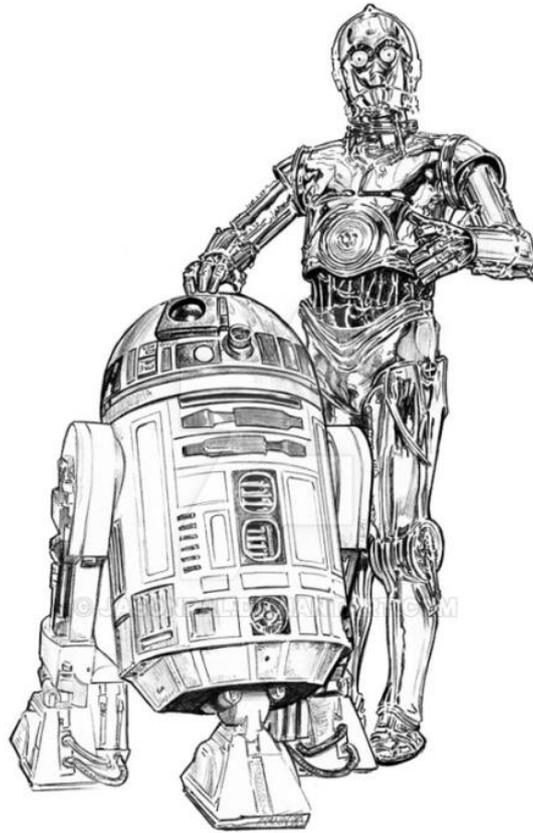
- 👤 **Pistola Blaster:** D4 de custo
D6 de uso/ D6 de dano.
- 👤 **Rifle Blaster:** D6 de custo
D8 de uso/ D8 de dano.
- 👤 **Pistola Disruptora:** D6 de custo
D4 de uso /D10 de dano.
- 👤 **Rifle Lança Projétil:** D6 de custo
1 uso e 2 turnos para recarregar/ Alcance distante/ D8 de dano.

- ☪ ***Inibidor neural:*** D6 de custo
Um uso e 2 turnos para recarregar. Paralisa até um teste de físicos com desvantagem.

EQUIPAMENTO ESPECIALIZADO

- ☪ ***Gaiola de Força:*** D6 de custo
D8 de uso. Causa D8 de dano para quem encostar na barreira de energia. Exige teste de Vontade e teste de Físicos para permitir a fuga de seu interior.
- ☪ ***Lança cordas:*** D4 de custo
Após uso precisa de rearme. Alcance longo.
- ☪ ***Lança arpéu:*** D4 de custo
Uso único. Rearme imediato impraticável/ Alcance longo.
- ☪ ***Ariete Squib:*** D6 de custo
D6 de uso. Pode ser usado para derrubar paredes ou portas. Diferente de um sabre de luz, o dado de resistência do material só precisa falhar uma vez para que seja aberta a passagem.
- ☪ ***Intensificador de Visão Ultrassônico:*** D8 de custo
Custo do implante já incluso. Aumenta o alcance de visão nitida para Distante.
- ☪ ***Embaralhador de Voz:*** D4
D8 de uso. Serve para aparelhos eletrônicos ou gravadores orgânicos.
- ☪ ***Botas Repulsoras:*** Sem redutor
D6 de uso. Permite movimentação em alcance longo por uso. Testar Agilidade.
- ☪ ***Para-Asas:*** D4 de custo
D4 de uso. Permite movimentação em alcance distante por uso. Testar Agilidade.
- ☪ ***Jet-Pack:*** D6 de custo
D6 de uso. Permite movimentação em alcance Distante por uso. Testar Agilidade.
- ☪ ***Armadura de Liga Rara (Beskar, Durasteel):*** D8 de custo
D10 de uso. Reúne os benefícios de uma Armadura pesada + escudo leve.



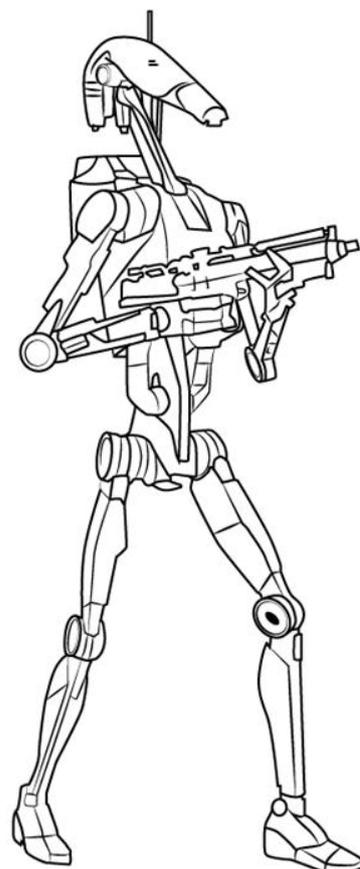
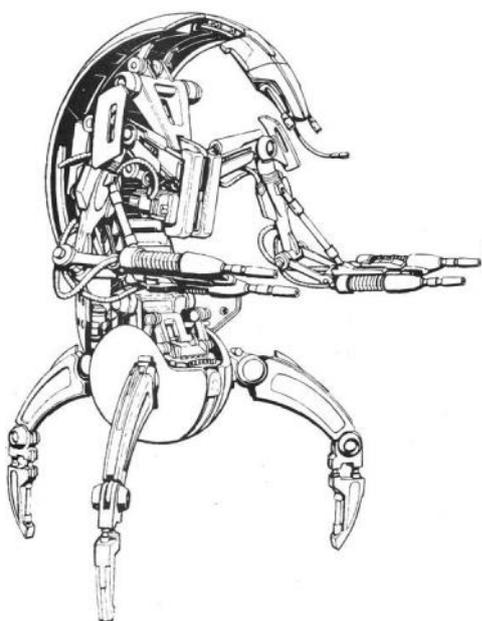


DROIDS ICÔNICOS

Não existe limite para a fabricação de modelos e modificações de droids, mas nesta adaptação focaremos nos droids mais comuns do universo de star wars.

Droid	Custo	DV	Especial
Médico 2-1B	D4	1	Permite repetir testes de cura
Astrométrico R2	D4	1	Reduz em 2 a dificuldade de pilotar
Droid protocolar 3PO	D4	1	Conhece protocolos e fala 1000 idiomas
Batalha B1	D4	1	Desativado se perder sinal com computador controlador
Destroyer Droiteka	D6	2	Ataca duas vezes por rodada e tem escudo quando imóvel

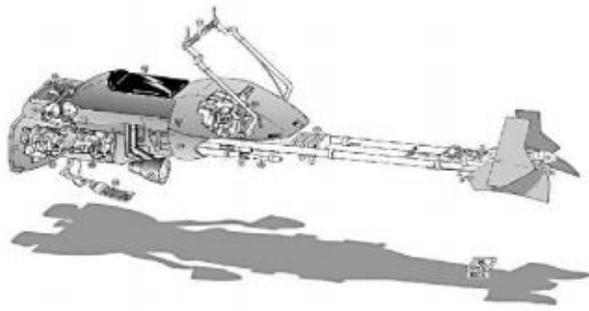
Super droid B2	D6	3	Possui cérebro droid independente de computador controlador
Guardião IG-100	D8	5	Ataca duas vezes por rodada com cajado elétrico
Sonda Viper	D6	2	Detecta formas de vida e explode ao ser destruído



VEÍCULOS E NAVES

Manobras Difíceis: Testar Agilidade (Vocações apropriadas podem conceder dado positivo) com dificuldades variando entre -2 e -10 a critério do mestre.

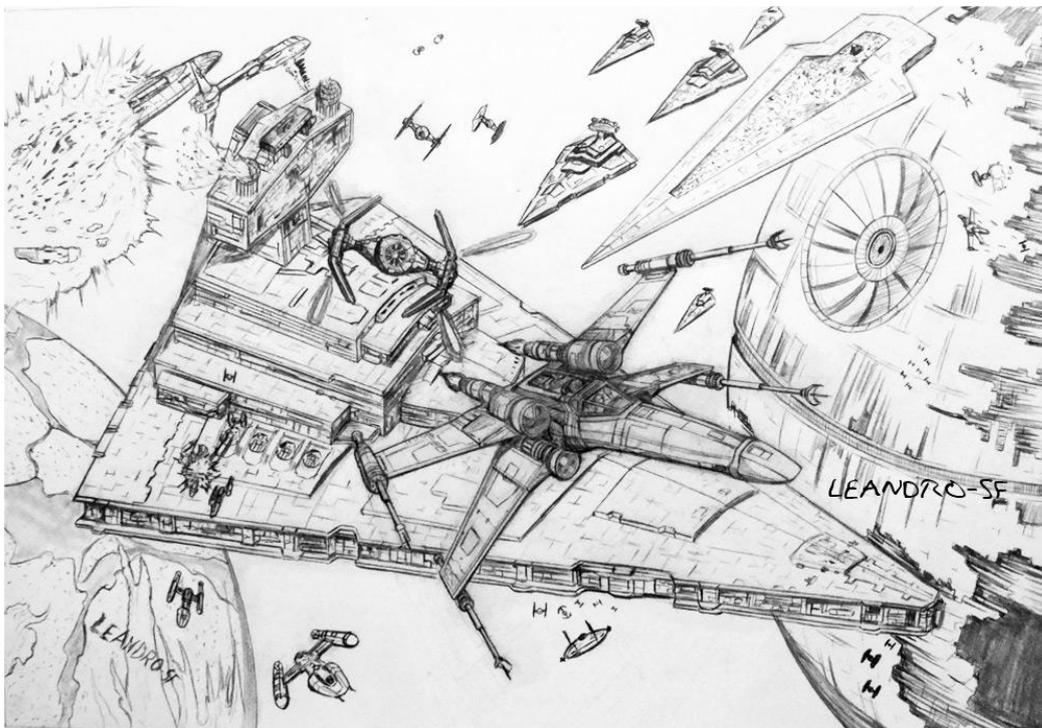
- 👤 **Veículo Pequeno:** 4 DVs, D10 e custo de D6
- 👤 **Veículo Médio:** 8 DVs, 3D6 e custo de D8
- 👤 **Veículo Grande:** 12 DVs, 3D10 e custo de D10



🌀 **Nave Pequena:** 5 DVs, 1D12 e custo de D8

🌀 **Nave Média:** 10 DVs, 2D12 e custo de D10

🌀 **Nave Grande:** 15 DVs, 3D12 e custo de D12 a D20



Naves Médias e **Naves Grandes** normalmente contam com um Hyperdrive, possibilitando velocidades de dobra. **Naves Pequenas** precisam de Melhorias se quiserem atingir essa velocidade (Vocação Astro-navegadora)

Vocações para Veículos: Um veículo pode colaborar com dado positivo a testes apropriados. Necessário ter sucesso em um teste de INT ou AGI (o que for menor), para utilizar a vocação de um veículo ou nave a menos que possua vocação relacionada (Ex: Piloto, Ás..).

Ex 1: Um Tie Fighter (Nave pequena) pode possuir Vocação: Caçadora. Com isso, ações em que a vocação esteja envolvida poderão receber dado positivo.

Ex 2: Uma YT-1300 “Millenium Falcon” (Nave Média) poderia ter uma vocação Cargueira, Bélica ou mesmo Furtiva. A modificação de uma nave depende única e exclusivamente do seu usuário.

Melhorias: Uma nave pode possuir no máximo, uma vocação por escala de tamanho a menos que possua o antecedente *Nave Única*. Cada melhoria custa 1 dado de uso anterior ao custo da Nave.

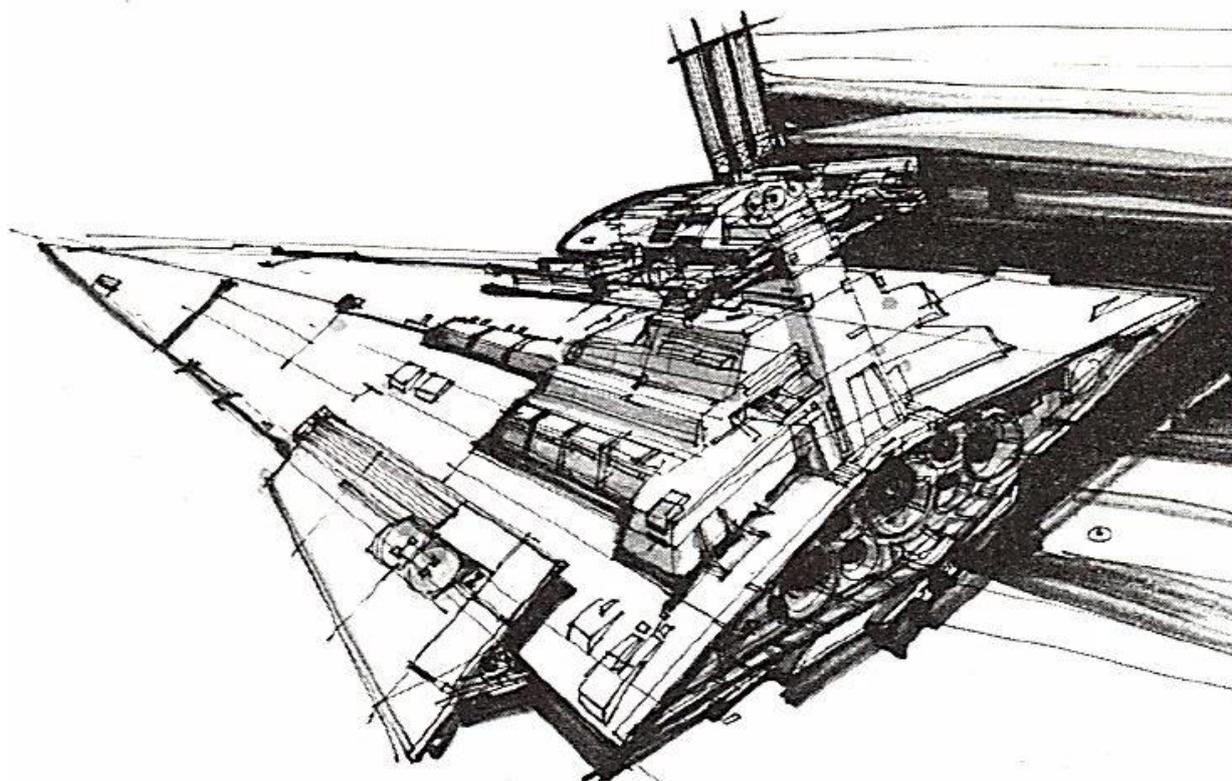
EXEMPLOS DE MELHORIAS

- 👤 **Astro-navegadora:** Possui Hyperdrive.
- 👤 **Caçadora:** Dado positivo ao rastrear outras naves.
- 👤 **Cargueira:** Sempre possui ofertas de negócio disponíveis.
- 👤 **Bombardeira:** Dado positivo no dano.
- 👤 **Furtiva:** Dado positivo para não ser rastreada.
- 👤 **Defensiva:** Pode tentar bloquear 1 ataque *ver escudo.
- 👤 **Exploradora:** Dado positivo para encontrar lugares.
- 👤 **Aquática:** Pode ser pilotada sob as águas mais profundas.
- 👤 **Veloz:** Reduz a rolagem de ataque opositora em 1.
- 👤 **Bélica:** Mais um atacante atira da nave causando metade do dano normal.
- 👤 **Sentinela:** Detecta a chegada de outras naves na rodada seguinte.
- 👤 **Tanque de bacta (1 pessoa):** Recupera em dobro na metade do tempo e .
- 👤 **Contrabandista:** Confere dado negativo para buscas feitas em seu interior.
- 👤 **Blindado:** Possui 1DV adicional.

Escudos Defletores: Veículos e naves Médios ou Grandes só podem ser destruídos por armas da mesma escala. De outra forma, somente a destruição interna ou de setores periféricos será possível.

A primeira metade dos PVs da nave são os próprios escudos agindo. Após serem perdidos, considera-se que os mesmos foram derrubados. A primeira metade dos PVs se recupera com descanso, já a segunda metade deve ser recuperada com testes de manutenção.





SOBRE MAGIAS, OU “OS PODERES DA FORÇA”

Os poderes da força funcionam como as magias, sendo que a lista para escolha dos jogadores varia conforme a Tradição da Força. Segue abaixo uma tabela que mostra quais magias do livro podem ser utilizadas pelas Tradições:

Magia original do EA&FS	Jedi	Sith	Bruxas de Dathomir
Acelerar	x	x	x
Amizade Falsa		x	x
Animar Mortos		x	x
Aprisionar	x	x	x
Barreira Arcana			
Baú Arcano			x
Beijo da Morte		x	x
Cavalgar Ventos			x

Chave de Sangue		X	X
Círculo de Proteção	X	X	X
Compreensão Mágica	X	X	X
Consultar Entidade Sobrenatural	X	X	X
Contra mágica	X	X	X
Controle Mental		X	X
Crescimento Artificial			X
Criar Portal			X
Desacelerar	X	X	X
Desfazer Matéria		X	X
Drenar Magias	X	X	X
Escudo Místico	X	X	X
Explosão Arcana	X	X	X
Falsa Visão		X	X
Fantasma Aterrorizante		X	X
Força Sobrenatural	X	X	X
Fúria Incontrolável		X	
Hipnose	X	X	X
Invocação			X
Invocar Assombração		X	X
Jornada Sombria			X
Ler Pensamentos		X	X
Maldição da Fraqueza	X	X	X
Manto das Sombras	X	X	X

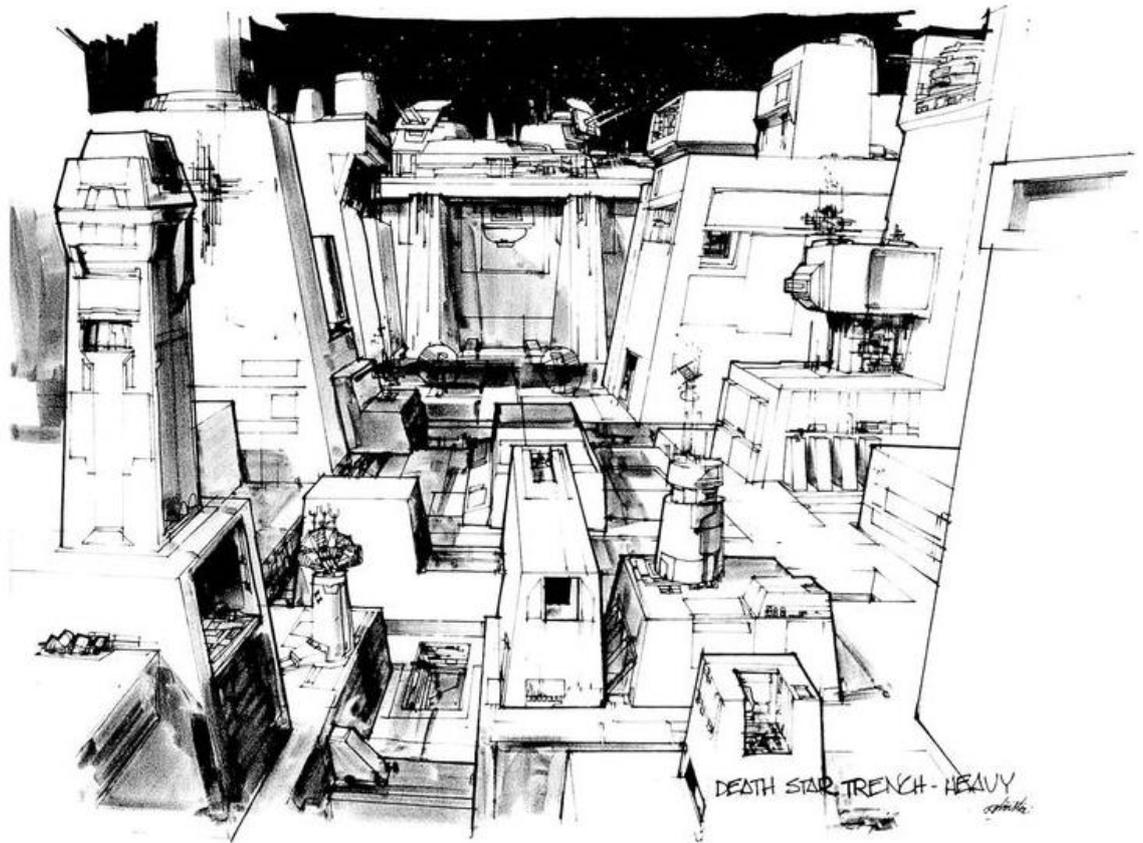
Marca do Caçador			
Neblina Mortal		X	X
Nuvem Pútrida			X
Pacto Sinistro		X	X
Pirocinese		X	X
Projetar Consciência	X	X	X
Projétil Arcano	X	X	X
Reflexos Sobrenaturais	X	X	X
Símbolo Canalizador			
Símbolo de Retorno			
Sonolência	X	X	X
Toque da Corrupção		X	X
Transferir Vida	X	X	X
Ventriloquia	X	X	X
Vislumbrar Futuro	X	X	X

PODERES ICÔNICOS

- ☪ **Redemoinho (Sith, Jedi):** Empurra até NP oponentes em alcance "Curto". Em caso de sucesso deverão cair ou receber dado negativo noturno seguinte. Pode ser resistido.
- ☪ **Garra da Força (Sith):** NP alvos dentro do alcance "curto" começam a sufocar sofrendo 1d4 de dano por rodada e sofrem dado negativo em todas as suas ações. Este efeito dura enquanto o conjurador mantiver concentração. (-d6 Sab)
- ☪ **Cegueira (Sith):** Sobrecarga dos nervos ópticos por NP rodadas. Alvo recebe redutor de -4 em ações que envolvam a visão, assim como seus oponentes recebem o mesmo bônus para ataques corpo a corpo (-2 para ataques de alcance longo). Pode ser resistido. (-d4 Sab)

- ☉ **Arremesso (Sith / Jedi):** Permite que um especialista no sabre de luz mantenha o dado positivo em ataques de arremesso giratório. Ao arremessar um sabre de luz, é possível alvejar NP alvos. O sabre volta as mãos de seu arremessador, podendo ainda ser interceptado no ar (pode ser resistido).
- ☉ **Relâmpago do Lado Negro (Sith):** Causa 1d6 de dano por NP. O alvo deve passar em um teste de vontade com redutor igual ao NP da conjuração, ou agir com desvantagem no turno após ser atingido. Pode ser defendido. (-d6 Sab)
- ☉ **Criocinese (Sith):** Drena a essência da vida de seus alvos. Caso o alvo morra com esse golpe, seu cadáver se congela completamente. Com esse ataque físico com as mãos nuas, nenhuma armadura podem auxiliar o alvo. O dano causado é de 1d4+NP da magia (-d8 Sab).
- ☉ **Drenagem da vida (Sith e Irmãs):** Absorve d3 pvs do alvo para si mesmo. Fazer isso em combate concede dado negativo ao usuário. NP turnos absorvendo sem precisar fazer outro teste. (-d6 Sab)
- ☉ **Fragmento mental (Sith):** Enchendo a mente do alvo de inseguranças e dúvidas, o conjurador deste poder faz com que o alvo tenha um redutor igual ao NP da magia em testes de combate corpo a corpo por um período de NP turnos. (-d4 Sab)
- ☉ **Ódio (Sith):** Induz catatônia temporária por NP turnos. (-d6 Sab)
- ☉ **Horror (Sith):** O alvo fugirá desesperadamente por NP turnos. Caso isso não seja possível, estará impelido a se encolher e não revidar a quaisquer investidas, por mais violenta que seja. (-d4 Sab)
- ☉ **Crucitorn (Sith):** Torna possível desligar a sensação de dor no próprio corpo. O usuário desta magia não pode ser forçado a nada por coerção ou tortura física por NP turnos.
- ☉ **Passeio pela memória (Sith e Irmãs):** vide "Ler Pensamentos" (-d4 Sab)





- ☪ **Tutaminiis (Jedi):** Pode repelir tiros de energia com as mãos nuas, como se manejasse um sabre de luz. Dura NP turnos.
 - ☪ **Curato Salva (Jedi):** Através da posição de meditação, o Jedi poderá aumentar suas chances de curar-se seja de dano seja por outras aflições. Recebe dado positivo em testes de descanso e também em rolagens para evitar aflições em geral (Envenenamentos...). Dura NP turnos.
 - ☪ **Altus Sopor (Jedi/Sith/Janissari):** Redutor igual ao NP da magia em testes para identificar usuários da Força (que passam a ser obrigatórios contra quem quiser se manter em sigilo através deste poder).
 - ☪ **Amplificação dos Sentidos (Jedi/ Irmãs):** Concede vantagem em testes com o sentido ampliado. Dura NP turnos.
 - ☪ **Poscognição (Jedi):** Permite ao usuário a leitura retroativa dos acontecimentos relacionados ao objeto ou lugar. As informações ficam gravadas na própria Força. NP/ horas ou dias a partir de NP 6. Com desvantagem, é possível ainda a partir de NP 5, ler acontecimentos de semanas atrás.
 - ☪ **Telepatia Projetada (Jedi):** Permite ao Jedi falar diretamente na mente de outra pessoa. NP/alcance sendo 1 próximo, 2 Curto, 3 Longe e assim por diante a critério do mestre.
- Alterar Ambiente (Jedi):** Permite ao Jedi modificar o status do clima em um passo para cada 2 de NP investidos. O NP também define quanto tempo dura a

modificação do efeito ambiental em turnos narrativos. Dependendo do clima vigente, pode-se direcionar seus efeitos testando Vontade a critério do mestre.

- 1- Calmaria
- 2- Brisa constante
- 3- Ventania
- 4- Tempestade
- 5- Furacão

- ☪ ***Cositor Sato (Jedi/ Irmãs):*** o usuário desse poder pode utilizar a natureza para enredar oponentes, prendendo-os e minimizando a necessidade de violência. NP oponentes podem ser afetados por NP turnos.
- ☪ ***Meditação de Batalha (Jedi):*** o usuário da Força deve testar Vontade com NP igual ou maior que o maior DV oponente (e usuário da Força) no campo de batalha. Se bem sucedido, todos os aliados em campo de batalha (ou um agrupamento) recebem vantagem em combate. Para utilizar a meditação de batalha, um Jedi precisa se manter concentrado e inerte nas proximidades do conflito.
- ☪ ***Arte do Pequeno (Jedi/ Irmãs):*** permite ao usuário utilizar as capacidades da Força em nível molecular. A extensão desse poder e seus benefícios ficam a cargo do narrador, mas seria possível eliminar toxinas no sangue, reconstruir células.
- ☪ ***Doppelganger (Jedi/ Sith):*** Ver "Falsa Visão". (-d4 Sab)
- ☪ ***Tempestade da Força (Jedi/ Sith):*** Esse poder exige NP 8 para ser invocado e tb é testado com desvantagem. É uma das mais poderosas aplicações da Força de que já se ouviu falar. Um buraco de minhoca é aberto, e choques imensos reverberam sobre a malha espacial. Em termos de mecânica, quando a tempestade é invocada um dado de uso D8 é ativado. Em 10 turnos narrativos caso a tempestade não cesse, planetas próximos começam a sentir seus efeitos. Planetas pequenos deverão rolar 1D8; Planetas médios D12 e Planetas Grandes o D20. Qualquer dos planetas que role 1 ou 2 no dado de uso, em 1d100 horas será completamente destruído. (-d8 Sab)
- ☪ ***Relâmpago da Força (Jedi):*** ver "Projétil Arcano".

ULTRAPASSANDO LIMITES

Ao utilizar um poder da força o personagem terá um limite de Nível de Poder (NP), igual ou inferior ao seu nível de personagem. Os personagens conjuradores ganham um dado positivo ao usarem poderes em Nível de poder igual ou menor ao seu nível de personagem menos dois. Já os que quiserem ir além de seus limites, terão de gastar pontos de vida iguais a diferença entre Nível e NP evocado.

SOBRE PASSAR DE NÍVEL

A evolução do personagem permanece a mesma, não sofrendo quaisquer alterações.

APENDICE I - O LADO NEGRO

O *Lado Negro* é uma complicação extra e exclusiva dos usuários da *Força* que (ainda) não foram corrompidos.

Quando acionada a complicação, toda e qualquer ação (avaliação do mestre) que não possua uma finalidade claramente ligada aos preceitos do Lado Negro, será executada com dado negativo.

Isso irá durar *até o final da aventura* onde a complicação foi acionada. É importante ressaltar que isso se aplica aos usuários não corrompidos.

A complicação ainda continuará com a função de elevar o dado da sorte de um personagem, em uma escala até o máximo permitido pelo arquétipo.



O LADO NEGRO E OS PONTOS DE SABEDORIA

Não Corrompidos: Possuem pontos de sabedoria iguais a seu valor em Vontade. Quando os pontos chegam ao fim devido ao uso do Lado Negro, deve-se rolar na tabela de corrupção (Addendum). Isso pode ocorrer no máximo 4x até que o personagem se perca completamente no Lado Negro.

A perda de pontos de sabedoria se dá em situações questionáveis aos olhos do mestre em relação a conduta de um Jedi. D4 para situações menos graves, D6 para situações medianas e D8 para as mais graves. Ativar a complicação por exemplo, custa 1d6 pontos de sabedoria.

Recuperando Sabedoria: Quando um personagem sobe de nível, pode rolar D4 para recuperar pontos de sabedoria perdidos.

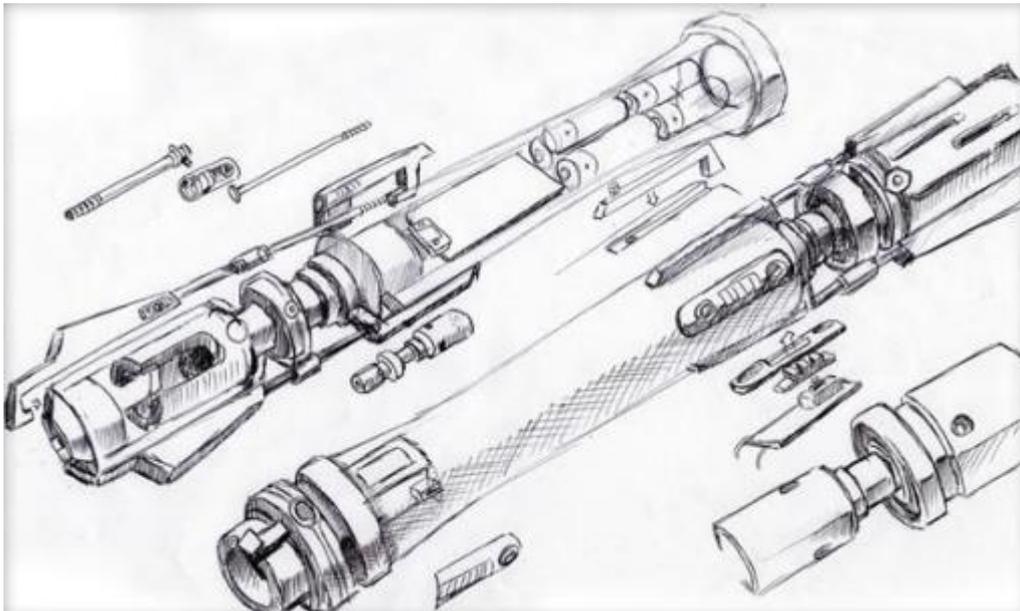
Corrompidos em jogo: Já iniciam rolando 4x na tabela de corrupção. Deve agir sempre objetivando o lado negro, ou recebe dado negativo. Não possuem a complicação extra "Lado Negro" pois o uso do mesmo já é constante.

TABELA DE CORRUPÇÃO DO LADO NEGRO

1- Tatuagens tétricas relativas ao uso lado negro surgem sobre a pele do personagem em local ocultável
2- Tatuagens tétricas relativas ao uso lado negro surgem sobre a pele do personagem em local não ocultável
3- Olhos com tonalidades perturbadoras (normalmente amarelo e vermelho)
4- Aura de corrupção palpável e incômoda (pessoas e animais comuns tendem a se afastar)
5- O personagem passa a enxergar sua consciência como um ser a parte e conversa com ela constantemente.
6- Compulsão violenta: O jogador deve junto ao mestre definir esta corrupção, seja a necessidade de matar pelo menos um ser vivo inteligente por dia em um combate, torturar um escravo, sentir o cheiro do medo de uma vítima, ou absorver a energia vital até a morte de um ser ciente (Dado negativo enquanto não cumprir)
7- Pesadelos (Descanso curto com 1D3 e Descanso longo com 1D4)
8- O lado negro consome suas energias (perde 1D3 de Físicos ou Agilidade permanentemente)
9- O personagem envelhece 1D12 anos
10- O personagem adquire escaras em partes de seu corpo que nunca saram completamente, reduzindo seus PV em 1d3 pontos permanentemente.
11- O personagem passa a se incomodar com a luz do sol, sofrendo um Dado Negativo quando diretamente sobre a iluminação do mesmo.
12- Uma parte do corpo do personagem adquire um aspecto demoníaco (rabo forçado, chifres de bode, patas de bode, garras nas mãos).



APENDICE II - O SABRE DE LUZ



D8 de dano - Sua utilização pode atender a várias necessidades, desde arrombamentos até vaporizar líquidos. A resistência do material a ser trespassado deve ser medida via dado de uso.

Redirecionando tiros de blaster: Quando um especialista em Sabres de Luz quiser tentar redirecionar tiros de blaster, ele se expõe a esses ataques (atiradores acertam automaticamente). Testar AGI para redirecionar com sucesso.

Sabre Duplo - +d3 dano/ Erro Crítico entre 18 - 20.



AS 7 FORMAS DO SABRE

A partir do nível 2, o personagem poderá testar FIS, AGI ou INT para tentar aprender um dos estilos citados (Caso o conjurador tente isso, não poderá tentar aprender um novo poder da Força). Todos os personagens já iniciam dominando a forma um: *Shi-cho*. A Partir do nível 5 os personagens podem tentar aprender uma segunda forma, e uma terceira a partir do nível 7. Os testes serão feitos na passagem para o próximo nível.

☪ *Forma I: Shi-cho*

Padrão, sem alterações

☪ *Forma II: Makashi*

Em combates corpo a corpo: Confere dado negativo ao oponente, em testes que visem desarmar ou destruir sabre / Contra ataque (d4 de dano) para ataques em que o oponente falhou.

☪ *Forma III: Soresu*

Concede dado negativo a oponentes atacando com blasters.

☪ *Forma IV: Ataru*

Aumenta em 1 a dificuldade para acertar cada oponente próximo em um único ataque.

☪ *Forma V: Djem So ou Shien*

Concede dado positivo em rolagem de dano (Djem So) ou dado positivo em reflexão contra blasters (Shien).

☪ *Forma VI: Niman*

Pode testar Vontade x Físicos (ou x Vontade entre Jedi ou Sith) para trazer um oponente para perto ou afasta-lo antes de atacar.

☪ *Forma VII: Juyo ou Vaapad*

Recebe dado positivo ao atacar. Em seguida deve testar vontade que em caso de falha leva a perda de 1d3 pontos de sabedoria.



APENDICE III - MONSTROS ICÔNICOS

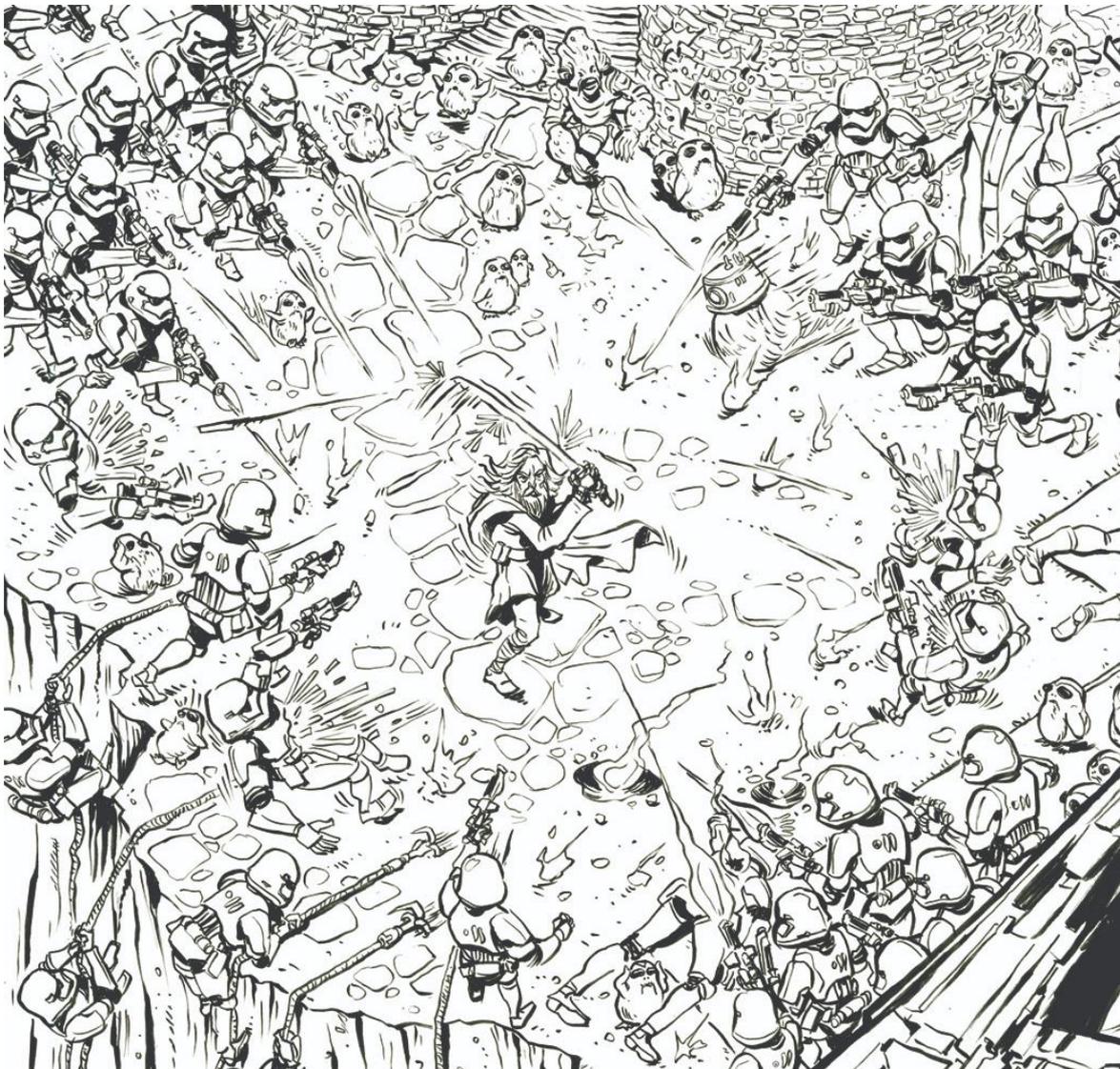


Inimigos	DV	Especial
Tusk rider	1	Atiram de sniper a grandes distâncias
Dewback	2	Grande capacidade de carga e sobrevivência
Nexu	2	Felino voraz! Causa +1d6 de dano em alvos surpreendidos
Wampa	3	Furtividade na neve e agarra o alvo atingido
Acklay	3	Escala paredes e ataca 2 vezes com suas garras
Reek	5	Ataque em carga causa +1d6 de dano
Rancor	6	Engole criaturas humanoides com um crítico

DICAS PARA UM JOGO MAIS HERÓICO

Para tornar a experiência de jogar *Star Wars com EA&FS* mais heróica (e um pouco menos mortal) siga as dicas abaixo:

- ☪ **Pontos de vida:** Some metade do físico + DV's. Primeiro DV deve ser total;
- ☪ **Sorte:** Use-a para fazer com que os oponentes refaçam seus testes;
- ☪ **Além do PV:** Permitir a perda de algo importante para o personagem ao invés da perda de Pvs;
- ☪ **Combate:** Oponentes atacam utilizando as regras de combate em grupo;
- **Extra:** Um dos membros do grupo (e apenas um), pode colaborar com até um aumento na categoria do dado de dano ao invés do bônus de ataque



As seguintes fontes foram consultadas ao longo desta adaptação: EA&FS; SB&CS; O Caminho do Jedi; O Livro dos Sith; O Código do Caçador de Recompensas; Star Wars Saga Edition.